

HOSTAGES

COMMODORE C64

English	page 2
Français	page 12
Deutsch	Seite 23

LOADING THE GAME

Check all connections. Switch on the computer and monitor. On C128 change to C64 mode.

- **Disk version** : Insert disk HOSTAGES in the disk drive. Type : LOAD*★",8,1 and press RETURN.
- **Cassette version** : Insert the cassette in the recorder. Press the keys SHIFT and RUN/STOP simultaneously, then press PLAY on the recorder. Think of writing down the numbers on the counter to find the starting points of the first and second parts easily.

START OF GAME

Innocent people have been taken hostage from under your nose, and the terrorists have abandoned their cars and entered the Embassy. Unfortunately they now control the whole building from the 1st to the 3rd floor. The number of hostages that have been taken is controlled by the story and the level of difficulty you have chosen for your mission.

PRESENTATION : If you want to skip the presentation, press the space bar or fire button.

CHOICE OF MISSION

After the kidnapping of the hostages, you are given a choice on the degree of difficulty of the game. You can determine the duration of the ultimatum, plus the number and aggressiveness of the terrorists and their reaction capacity. You can choose one of the following from the first menu:

- **LIEUTENANT**: With a low number of terrorists with weak aggression, this enables you to train for the harder missions.
- **CAPTAIN**: The number of terrorists increases as does their speed of reaction.
- **COMMANDER**: In this mode the number of terrorists and the number of hostages taken are at their maximum. The player must without mistake and taking particular attention to the placement and coordination of his combat team, rescue all the hostages. Not a single mistake during the approach and exploration of the building is allowed.

- From the second menu you can choose either:
- **TRAINING** (there are no hostages)
 - **TARGET**
 - **ULTIMATUM**
 - **RESCUE**
 - **JUPITER**

Note : The more difficult the mission the less time you have to complete it.

The level you have chosen will appear in reverse colour. For choosing, use the arrow UP/DOWN (cursor keys or joystick), then press the fire button (space bar).

At the end of your mission the front page of a newspaper will appear either celebrating or condemning you and your team. Also the percentage score you have gained on your mission will appear.

FIRST PART

POSITIONING YOUR MARKSMEN

You have 3 marksmen at your disposal. To effectively keep watch on the 3 sides of the building, the men must stay all night in the best positions possible. You control the marksmen one by one. To begin this part, press the space bar or fire button.

When you position a marksman his name and number will appear on the screen. The three marksmen DELTA, ECHO, MIKE can be moved with the aid of the number keys 1, 2, 3. When a marksman is hidden you can move on to another man by pressing the number keys 1,2,3.

On the plan, you will see the places where you must position your men so as to keep watch on all 3 sides of the Embassy. These places are shown by a cross. When you want to see how far one of your men has progressed, you can call his number 1, 2 or 3. A flashing square will appear on the map to indicate where he is.

MOVEMENT COMMANDS

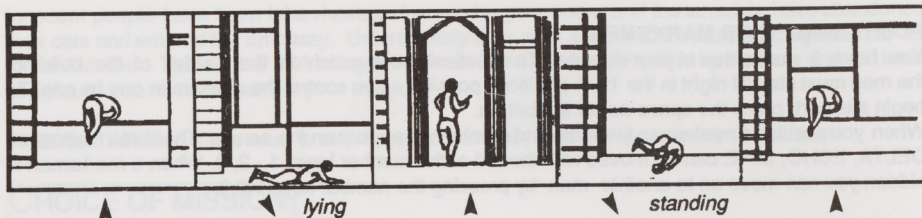
You must avoid having your men spotted by the spot lights of the terrorists. As soon as one of your men has been spotted the terrorists will open fire and can then eliminate one member of the combat team.

In order to avoid being spotted and to arrive at the right places (marked by crosses on the map), you have several movements at your disposal by using either the joystick or the keyboard.

HOSTAGES

keyboard	joystick	
↑	RIGHT	walk to the right
★	LEFT	walk to the left
=	DOWN	to lay on the floor
£	UP	to hide
= + ↑	DOWN+RIGHT	forward roll to the right
= + ★	DOWN+LEFT	forward roll to the left
= + ↑	DOWN+RIGHT	crawl right
= + ★	DOWN+LEFT	crawl left
Space + ↑	FIRE+RIGHT	run to the right
Space + ★	FIRE+LEFT	run to the left

} only if you are in a standing position
 } only if you are lying on the floor



In this mode: 1, 2,3 DELTA, ECHO, MIKE

SPECIAL INDICATIONS

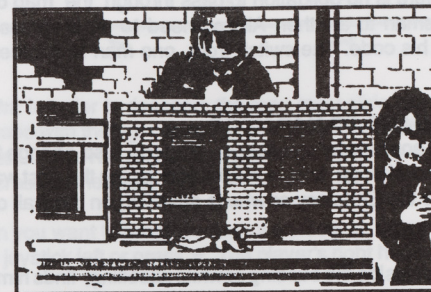
- If you take direction UP whilst moving (joystick or £ on keyboard), your marksman will move to the nearest hiding-place in the direction of progression to protect himself against enemy bullets.
- If you don't move your uncovered marksman for a certain while, he will automatically hide in the nearest place (in the direction of progression).
- To change from walking to running, keep the direction of progression and press the fire button or space bar until you see the character running. Then the marksman will be able to roll forward (left or right). When you don't indicate anymore the direction, the character will stop.

HOSTAGES

END OF SEQUENCE

When all your surviving men are in position on their crosses, a message will appear on the screen. If all your men are dead start again.

- Pressing RETURN, you change to the second part.
- Pressing the FIRE button or space bar, you initialize the first part and start all over again for a new game.
- If you press a direction key or give a direction with the joystick, the game will continue and you'll be able to move your marksmen again.



SECOND PART

POSITIONING ON THE ROOF

When entering this part, you enter directly into the map mode. The DIRECTION INTERVENTION COMBAT (D.I.C) men you have managed to place in position are shown by crosses on the adjoining buildings. The men on the Embassy roof are likewise shown by crosses. Their code names are shown by 4, 5 and 6.

1) Map mode : how to select a D.I.C man

You only need to press the key corresponding to the code of that D.I.C. man (e.g. 4 moves D.I.C. man 4) or to give a direction UP or DOWN using the joystick or the keys £ or =. This allows information scroll on the bottom right of the screen, containing the code names of your men (Press FIRE or Space bar to select a man).

2) Map mode : how to move a D.I.C man

When you have chosen a D.I.C. man, you have to move the corresponding cross on the roof of the Embassy with the key ★ and ↑ or with the joystick (left/right), so that the man can take position for abseiling to enter the Embassy. When everything is ready and you want to change to abseiling mode, press ← on the keyboard. (See the paragraph ABSEILING below).

3) Game mode :

When controlling directly a D.I.C. man, whether on the wall of the Embassy or inside, you are in GAME MODE.

Important : In this mode, there is no obligation to pass through the map display in order to change from one marksman to another. All you need to do is press the **number key** which corresponds to his code. The switch from one man to another is then symbolized by a video effect.

HOW TO CHANGE FROM GAME TO MAP MODE

The map can be called up at any time by pressing ←. You can also change from one man to another at any time. You can if wanted change from a marksman facing the east wall of the Embassy directly to a D.I.C. man who is inside the Embassy or who is abseiling on the wall of the Embassy.

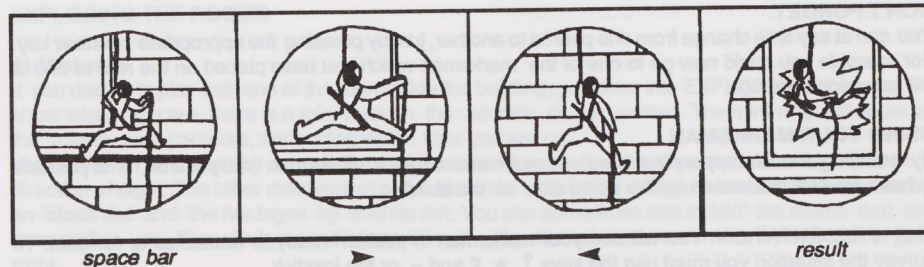
EMERGENCY SITUATION

When one of your team, either inside the building or while abseiling, finds himself in a delicate situation e.g. the presence of terrorists in the same room or in one of the adjoining rooms. The man's code name on the control board will begin flashing and this indicates an emergency situation. The player must then change to that person in danger by pressing the appropriate **number key**. If you wait too long, your man could be neutralized by the terrorists.

ABSEILING

When one of your men is in position on one side of the building, he can be used for abseiling down the wall and then to enter the Embassy. In order to control him press his **number key**, after that you are then in the DESCENDING MODE. There are four movements at your disposal.

1) Pushing away from the wall = space bar: In order to extend his legs (so he is pushing away from the wall) press the space bar (or fire button), when you think you have applied enough force so as to push yourself away from the wall, release the button, you will then immediately go to phase 2.



2) Opening mode = right: In order to descend, the rope must slide along the body. To achieve this you have to let go of the rope with the right hand (by pressing ↑ or pushing joystick right). Your player will then descend the wall. However do not wait too long to stop, as due to his increasing speed of descent your player will crash to the floor.

3) Stopping = left: When you want to break through a window to enter the Embassy or if you want to stop on the wall, move joystick left or press ★. The player's right hand will then take hold of the rope stopping his descent.

4) Climbing = UP or £: This direction is useful if you failed in your approach to a window or if the terrorists are keeping a very sharp eye on certain windows. You can then return to the top of the building again and to map mode to move your man on the roof and select a safer place for abseiling.

GOING THROUGH A WINDOW

There is only one way to enter the Embassy and that is to break through one of the windows while abseiling. You have to stop your descent on a window while making sure you have enough speed to break it. This requires great skill and timing.

If you are successful, your man will then begin to explore the various floors of the Embassy. However be careful it may be dangerous to go through a window behind which there is a terrorist. In this case your marksmen can be useful.

DON'T FORGET

You can at any time change from one person to another, just by pressing the appropriate **number** key. For example you could now go to one of the marksman which you have placed on the roof of one of the adjoining buildings.

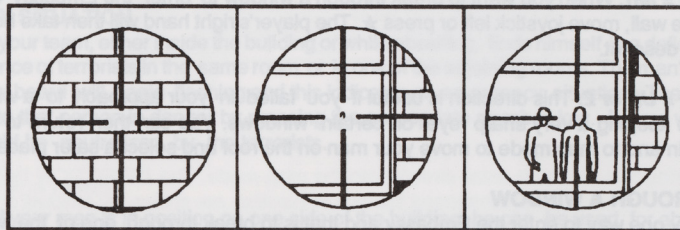
USING YOUR MARKSMAN

By pressing the corresponding keys you move one of your marksman into position. It is possible to have several marksmen on the same side of the building.

THE PRESENTATION: You will see your marksman in position ready to neutralize a terrorist. To survey the situation you must use the keys ↑, ★, £ and = or the joystick.

When you pass on a window, a **white** dot will appear on your sight. This means you are ready to eliminate a terrorist. Behind the window will appear (according to the patrols of the terrorists) shadows and figures. These can represent the terrorists or the hostages who are prisoners in that room.

If you are ready to fire press the space bar or fire button. Your gun will load itself automatically.



wall

ready to fire

who is a hostage?

If you want to change wall and marksman you press the appropriate **number** key. You can pass (if desired) to the men on the roof or the men in the Embassy.

You have to be careful not to eliminate a member of your combat team or one of the hostages.

EXPLORING THE ROOMS

1) Mini-map

If you decide to play with one of the men inside the building, you pass into **EXPLORATION** mode. To show where you are, there is a mini-map on the left side of the screen. The mini-map will show all the rooms and corridors, depending which floor you are on.

Your position is shown by a small **light blue** arrow. It not only shows your position but also your direction of sight. The other members of your team are shown by a **light blue** dot, the terrorists by a **black** dot and the hostages by a **white** dot. You can sometimes see in 360° the rooms that are surrounding you. If you find yourself in a corridor, the direction of the arrow shows the direction of your sight.

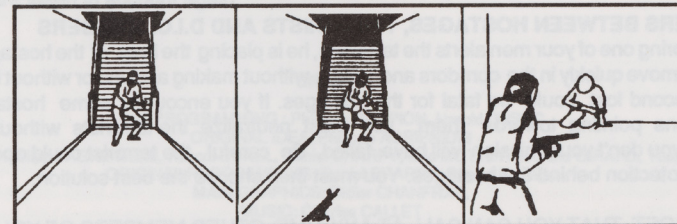
2) Movement

You can use either the cursor keys or the joystick.

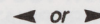
<i>In the corridor:</i>	To move in the direction of sight	direction UP	£
	To pivot at 90° to the right	direction RIGHT	↑
	To pivot at 90° to the left	direction LEFT	★
	To turn around	direction DOWN	=

If you want to enter a room, place yourself in front of the door and step forward (direction UP).

In a room: You mainly move to the left and right: ↑ and ★ on the keyboard. The directions UP and DOWN (£ and = on the keyboard) are of use only when there is a door before or behind you and you want to go into another room or the corridor.



space bar



or

AN ENCOUNTER WITH THE TERRORISTS

When you encounter one or more terrorists, you can pass into FIRE mode, by pressing the space bar or fire. At that moment by using the commands LEFT/RIGHT you move your machine gun to point towards the terrorists, remembering to keep the fire button or space bar pressed. It is also possible to regulate the firing height with the commands UP/DOWN the same way you would pilot an air plane : direction UP will lower the height and down will raise it.

The man with the fastest and the best aim will win the battle.

To move again release the space bar then use the direction commands. It is important to remember this if you want to escape quickly.

ENCOUNTER WITH THE HOSTAGES

Once you have eliminated all the terrorists on one floor you can then rescue the hostages. You enter the room where they are kept and if there are no terrorists you can take the hostages with you. You must guide them to a room on the 3rd floor which doesn't have any windows. This room is shown on the top-right corner of the mini-map. When the hostages are in that room, they are in a more secure place. However the terrorists could move towards that room, and then you have to protect the hostages.

HOW TO GUIDE A HOSTAGE

When you have freed a hostage and you want to take him to the room on the 3rd floor, the hostage will automatically follow in your footsteps. When you have brought him to that room he will stay there without moving to explore the nearby rooms. You can then continue exploring the other floors of the Embassy with the same D.I.C. man.

ENCOUNTERS BETWEEN HOSTAGES, TERRORISTS AND D.I.C. MEMBERS

If while exploring one of your men alerts the terrorists, he is placing the lives of the hostages in danger. So you must move quickly in the corridors and rooms without making a sound or without being spotted, as each second lost could be fatal for the hostages. If you encounter some hostages with the terrorists guns pointing towards them, you must neutralize the terrorists without injuring the hostages, if you don't your mission will have failed. Be careful, the terrorist could open fire on you and seek protection behind the hostages. You must then choose the best solution.

DON'T FORGET THAT YOU CAN CALL AT ANY TIME, OTHER MEMBERS OF YOUR TEAM BY PRESSING THE APPROPRIATE KEYS.

END OF THE GAME

The game has ended when:

Total success: If you have grouped all the hostages in the 3rd floor room without windows or if you have neutralized all the terrorists present in the Embassy.

Failure: All the members of your team have been neutralized by the terrorists or all the hostages are dead.

If your situation is between the two mentioned above (maybe you have lost some of your men, or you have not rescued all the hostages), the comments and scores you have achieved will be shown at the end of the game.

If you want to play again, press the fire button or space bar to display a mini-menu. Follow the instructions fitting to your choice. To play the second part again press 2. To start another game and go back to the starting menu press 1.

ADDITIONAL INFORMATION

Pause button: Whilst on the map of the Embassy you're automatically in pause mode. The time as well as the terrorists' and hostages' actions are frozen. As soon as you leave this mode, time and intervenants are taken in account again.

CREDITS

C64 PROGRAMMING : Philippe CAMPION, Harold OVSEC
 ORIGINAL IDEA: Philippe AGRIPNIDIS
 SCENARIO: Philippe AGRIPNIDIS, Pascal BUREL, Daniel CHARPY, Eric MOTTET, Josiane GIRARD, Tuan DO CAO
 ORIGINAL PROGRAMMING: Daniel CHARPY, Pascal BUREL.
 MAIN GRAPHICS: Didier CHANFRAY,
 MUSIC: Charles CALLET
 TRANSLATION: Steve TREVALLION

With thanks to the Headquarters of the French National Gendarmerie and to Commander Marc WATTIN-AUGOUARD

CHARGEMENT DU JEU

- **Disquette** : Vérifiez toutes les connexions. Allumez votre ordinateur et votre écran. Insérez la disquette HOSTAGES dans le lecteur de disquette. Tapez : LOAD"★", 8,1 et appuyez sur la touche Return.

- **Cassette** : Appuyez simultanément sur les deux touches SHIFT et RUN/STOP puis appuyez sur la touche PLAY de votre magnétophone. Pensez à relever les chiffres qu'indique le compteur de votre magnétophone pour retrouver plus facilement la 1ère et la 2ème partie.

C128 : Allumez votre ordinateur et votre écran. Passez en mode C64, puis suivez les instructions de chargement correspondant au C64.

VOTRE LOGICIEL NE DEMARRE PAS : TAPEZ VITE 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINITEL!

DEBUT DU JEU

Des terroristes ont pris d'assaut une Ambassade. Ils contrôlent tout le bâtiment, du 1er au 3ème étage. Leurs exigences sont inacceptables pour l'avenir de la Démocratie en Europe. Une seule solution est possible, l'intervention avec le GIGN (Groupe d'intervention de la Gendarmerie Nationale). Le nombre des otages et des terroristes est déterminé par le scénario et le degré de difficulté que vous choisissiez. Vous dirigez 6 hommes du GIGN en 2 équipes de 3. A vous d'agir !

PRESENTATION : Si vous voulez sauter la présentation, appuyez sur la barre d'espace ou le bouton feu.

CHOIX DE LA MISSION

Après l'entrée des terroristes dans l'Ambassade, vous devez choisir le degré de difficulté du jeu. Vous pouvez déterminer la durée de l'ultimatum, le nombre et l'agressivité des terroristes ainsi que leur capacité de réaction. Vous pouvez, dans ce premier menu, choisir un des trois niveaux suivants :

- **LIEUTENANT**: Niveau avec un nombre faible de terroristes ayant une agressivité modérée, ce qui vous permet de vous entraîner facilement pour des missions plus dures.

- **CAPTAIN**: Le nombre des terroristes augmente ainsi que leur vitesse de réaction.

- **COMMANDER**: A ce niveau, le nombre de terroristes et d'otages est à son maximum. Le joueur ne doit pas commettre la moindre faute. Il doit soigner tout particulièrement ses déplacements ainsi que la coordination entre les différents membres de son équipe. C'est pour lui la seule possibilité de mener à bien sa mission.

Dans le second menu, plusieurs scénarios vous sont proposés :

- **TRAINING** (Il n'y a pas d'otages dans le bâtiment.)
- **TARGET**
- **ULTIMATUM**
- **RESCUE**
- **JUPITER**

Celui que vous aurez choisi apparaîtra en couleur inversée. Pour choisir, utilisez les commandes joystick Haute-Basse ou les touches £ et =, puis appuyez sur le bouton feu du joystick ou la barre d'espace. N'oubliez pas que plus la mission est difficile, plus le temps qui vous est accordé diminue.

A la fin de votre mission, un commentaire, tiré de la Une d'un journal, célébrera ou blâmera votre intervention, en fonction de votre résultat.

PREMIERE PARTIE

POSITIONNEMENT DES TIREURS D'ELITE

Vous avez 3 tireurs d'élite à votre disposition. Pour réellement surveiller les 3 côtés du bâtiment, les hommes doivent rester toute la nuit dans les meilleures positions possibles. Ils doivent donc d'abord se mettre en place. Vous contrôlez les tireurs d'élite un par un. Pour commencer cette partie, appuyez sur la barre d'espace.

Quand vous positionnez un tireur d'élite, son nom et son code vont apparaître sur l'écran. Les 3 tireurs d'élite sont DELTA, ECHO, MIKE qui peuvent être bougés à l'aide des touches 1, 2, 3. Quand le tireur d'élite que vous dirigez, est protégé, à l'intérieur d'un bâtiment ou dans une fenêtre, vous pouvez en sélectionner et en déplacer un autre en appuyant sur les touches 1, 2 ou 3.

DECOUVREZ TOUTES LES ASTUCES DE CE JEU : TAPEZ VITE 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINITEL!

Sur le plan, vous verrez les endroits que doivent rejoindre vos tireurs d'élite pour surveiller les 3 côtés de l'Ambassade. Ces endroits sont marqués par des croix. Quand vous désirez voir jusqu'à quelle hauteur s'est déplacé votre homme, vous appuyez sur son numéro, 1, 2 ou 3. Un carré apparaîtra et flashera sur le plan pour indiquer où il se trouve.

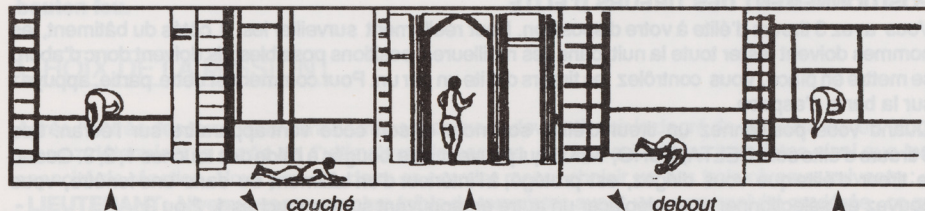
COMMANDES DE DEPLACEMENTS

Vous devez absolument éviter les spots des projecteurs des terroristes. Si un de vos hommes se trouve dans leurs faisceaux, il recevra de nombreux tirs de la part des terroristes, tirs pouvant entraîner la mort de votre homme.

De manière à éviter d'être repéré par les projecteurs et pour arriver aux bons endroits (marqués sur la carte par des croix), vous disposez de plusieurs mouvements avec l'aide du joystick ou des touches clavier.

clavier	joystick	
↑	DROITE	aller à droite
★	GAUCHE	aller à gauche
=	EN BAS	se coucher sur le sol
£	EN HAUT	se cacher des projecteurs
= + ↑	BAS + DROITE	roulé-boulé vers la droite
= + ★	BAS + GAUCHE	roulé-boulé vers la gauche
= + ↑	BAS + DROITE	ramper à droite
= + ★	BAS + GAUCHE	ramper à gauche

} seulement si vous
êtes debout
} seulement si vous êtes
déjà en position couché
sur le sol.



Dans ce mode: 1, 2, 3 DELTA, ECHO, MIKE

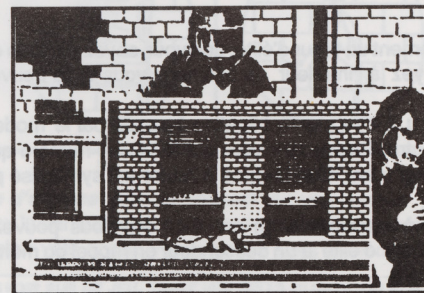
INDICATIONS SPECIALES

- Lors de vos déplacements, si vous prenez la direction haute (joystick ou touche clavier £), votre tireur d'élite se dirige vers la cachette la plus proche dans le sens de sa progression, afin de se protéger de lui-même des tirs des terroristes.
- Si vous laissez à découvert votre tireur d'élite quelques secondes en arrêtant de le déplacer au joystick ou au clavier, celui-ci ira de lui-même se protéger des tirs ennemis dans la cachette la plus proche, toujours dans le sens de sa progression.
- Si lorsque vous déplacez un tireur d'élite, vous appuyez un court instant sur FIRE ou barre d'espace, celui-ci se mettra à courir dans la direction que vous souhaitez. Relâchez alors la barre d'espace ou Fire. Il pourra effectuer dans la foulée des roulés-boulés. Dès que vous cesserez de lui indiquer une direction, il s'arrêtera, à moins que vous ne décidiez à nouveau de le faire courir ou de le faire marcher.

FIN DE CETTE SEQUENCE

Quand tous les hommes vivants qui vous restent, sont en place sur les croix (Si tous vos hommes sont morts, on recommence depuis le début), un message apparaîtra à l'écran.

- Si vous appuyez sur la touche RETURN, vous passerez alors à la seconde partie.
- Si vous faites FIRE ou barre d'espace, vous recommencez la première partie à zéro, avec vos hommes de nouveau en place pour une nouvelle approche.
- Si vous appuyez sur une touche de direction ou prenez une direction avec le joystick, le jeu continue et vous pouvez redéplacer vos tireurs d'élite.



SECONDE PARTIE

POSITIONNEMENT SUR LE TOIT

Lorsque vous rentrez dans cette partie, vous êtes directement dans le mode carte. Les GIGN que vous avez réussi à cacher sont montrés par des croix dans les bâtiments d'alentour. Vos hommes sur le toit de l'Ambassade, sont également montrés par des croix. Leurs codes sont 4, 5, et 6.

Mode carte : comment sélectionner un GIGN

Vous avez seulement besoin d'appuyer sur la touche correspondant au numéro de votre homme (Exemple 4 vous permet de déplacer le GIGN numéro 4). Ou également de prendre la direction haute ou basse avec le joystick ou les touches claviers ↑ ou ↓. Vous passez ainsi en revue dans le menu, en bas à droite de l'écran, le nom de codes des hommes. Appuyez sur barre d'espace ou bouton feu pour le sélectionner.

Mode carte : comment déplacer un GIGN

Pour rentrer dans l'Ambassade, lorsque vous avez sélectionné votre homme et afin de mettre celui-ci en position de descendeur, vous devez bouger la croix qui le représente sur le toit, en utilisant les directions gauche-droite du joystick ou les directions correspondantes au clavier soit ← et →. Lorsqu'il se trouve en place, (3 endroits sont disponibles par côté du toit) si vous voulez passer en mode descendeur, appuyez sur ←. Lisez alors le paragraphe consacré à ce mode.

Mode jeu

Lorsque vous dirigez directement un tireur d'élite, que vous soyez en train de descendre une façade de bâtiment ou que vous soyez à l'intérieur du bâtiment, vous vous trouvez en mode jeu.

Important : dans ce mode jeu, il n'y a pas d'obligation à passer par le mode carte pour changer d'un tireur d'élite à l'autre. Pressez simplement la touche numéro qui correspond à votre tireur d'élite. Le changement d'un homme à l'autre est symbolisé par un effet vidéo.

La carte peut être appelée à tout moment en pressant ←. Vous pouvez changer d'un homme à l'autre à tout moment, d'un tireur d'élite à un descendeur en rappel ou même à un homme à l'intérieur de l'Ambassade.

COMMENT PASSER DU MODE JEU AU MODE CARTE

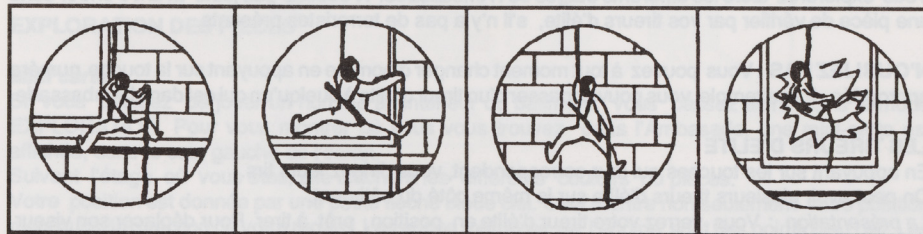
En pressant la touche "←", vous verrez votre situation s'afficher sur la carte. Si vous voulez rejouer plus précisément un homme, reprenez le paragraphe comment sélectionner un GIGN.

SITUATION D'URGENCE

Quand un de vos hommes est, soit à l'intérieur du bâtiment, soit en rappel sur la façade de l'Ambassade et se trouve en situation délicate, du fait de la proximité de certains terroristes, son nom de code flashera alors sur le tableau de bord. Ce qui vous indiquera que la situation devient critique et que vous devez reprendre le contrôle de cet homme en appuyant sur la touche qui correspond à son numéro. Si vous attendez trop longtemps, votre homme risque d'être neutralisé définitivement par les terroristes.

DESCENTE EN RAPPEL

Quand un de vos hommes sur le toit, est en position sur un côté du bâtiment, il peut alors être utilisé pour rentrer dans l'Ambassade par la technique de la descente en rappel. Pour déplacer cet homme, appuyez sur sa touche numéro. Vous êtes alors dans le mode descente en rappel. Vous avez 3 mouvements à votre disposition.



barre d'espace



résultat

S'écarter du mur = barre d'espace: Afin de pousser sur vos jambes pour vous écarter du mur, appuyez sur le bouton feu ou la barre d'espace. Quand vous pensez avoir suffisamment de force pour vous écarter du mur, relâchez votre appui. Vous passez alors immédiatement à la séquence 2.

POUR TOUT SAVOIR SUR CE JEU, TAPEZ VITE 3615 CLUBATOU SUR VOTRE MINTEL!

HOSTAGES

Ouverture de la corde = droite : Afin de descendre, la corde doit glisser le long du corps. Pour réaliser ceci, appuyer sur la touche direction droite ou prenez la direction joystick droite. Votre joueur descendra alors le long du mur. N'attendez pas trop pour arrêter sa descente, sinon il s'écrasera au sol. Passez alors à la séquence numéro 3.

Arrêt = gauche : Quand vous voulez passer à travers une fenêtre pour rentrer dans l'Ambassade ou si vous voulez vous arrêter, déplacez le joystick vers la gauche ou utilisez la touche de déplacement gauche. La main droite de votre homme serrera la corde et la descente s'arrêtera.

Remonter = haut : ↑ ou direction joystick correspondante. Cette touche sert à remonter la façade, si vous avez loupé votre approche ou si certaines fenêtres sont trop surveillées par les terroristes. Vous pouvez même remonter tout en haut de l'immeuble et ainsi retourner en mode plan, pour déplacer sur le toit votre homme et choisir un autre lieu de descente, plus sûr.

PASSER A TRAVERS UNE FENETRE

Il n'y a qu'un seul moyen pour rentrer dans cette Ambassade, c'est de passer par les fenêtres. Pour cela, stopper votre descente en rappel sur une fenêtre, votre poids plus votre vitesse briseront les vitres. Surveillez votre vitesse de descente qui doit être suffisamment élevée et visez juste. Vous explorerez alors les différents étages de l'Ambassade. N'oubliez pas juste avant d'entrer dans une pièce de vérifier par vos tireurs d'élite, s'il n'y a pas de terroristes présents.

N'OUBLIEZ PAS : Vous pouvez à tout moment changer d'homme en appuyant sur la touche numéro appropriée. Par exemple, vous pouvez passer d'un tireur d'élite à quelqu'un qui est dans l'Ambassade.

LES TIREURS D'ELITE

En appuyant sur les touches qui leur correspondent, vous dirigez leurs tirs.

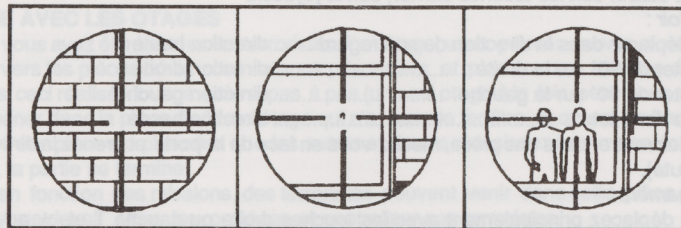
On peut avoir plusieurs tireurs d'élite sur le même côté du bâtiment.

La présentation : Vous verrez votre tireur d'élite en position, prêt à tirer. Pour déplacer son viseur, utilisez les touches clavier ou le joystick.

Quand vous êtes sur une fenêtre, un point blanc apparaît dans votre viseur. Vous êtes prêts à éliminer un terroriste. Derrière les fenêtres apparaîtront (suivant les patrouilles de surveillance organisées par les terroristes) des ombres et des mouvements. Ces ombres peuvent aussi bien représenter des terroristes que des otages, prisonniers dans cette pièce.

HOSTAGES

Si vous êtes prêt à tirer, appuyer sur la barre d'espace ou le bouton feu. Votre fusil se recharge automatiquement.



mur

prêt à tirer

qui est l'otage?

Si vous voulez changer de mur et de tireur d'élite, appuyez sur la touche numéro correspondante. Idem pour passer à quelqu'un sur le toit ou dans l'Ambassade. Faites attention de ne pas éliminer quelqu'un de votre propre équipe.

EXPLORATION DES PIECES

Mini carte

Si vous décidez de jouer un homme à l'intérieur du bâtiment, vous passez alors dans le mode EXPLORATION. Pour vous montrer où vous vous trouvez dans l'Ambassade, une mini-carte est affichée, dans le coin gauche de l'écran.

Suivant l'étage où vous êtes, elle affichera les différents couloirs ou pièces.

Votre position est donnée par une petite flèche bleue ciel. Cela montre non seulement votre position mais aussi la direction de votre regard. Les autres membres de l'équipe sont des points bleu ciel. Les terroristes sont des points de couleur noire et les otages sont en blanc. Parfois vous pouvez voir sur 360° la pièce dans laquelle vous êtes. Si vous êtes dans un couloir, la direction de la flèche indique également la direction de votre regard.

**SI MALGRE VOTRE GRANDE SAGACITE, VOUS RESTEZ EN PANNE, LE TATOU VOUS VIENT EN AIDE,
TAPEZ VITE 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINITEL!**

MOUVEMENT

Vous pouvez utiliser soit les touches clavier, soit le joystick.

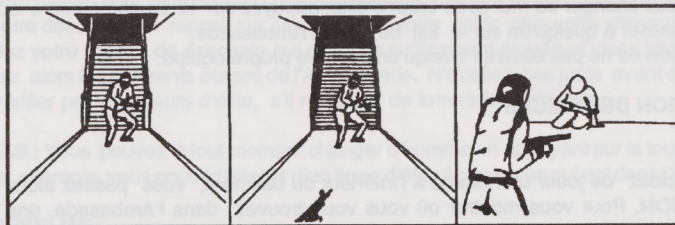
Dans le couloir :

- Se déplacer dans la direction de son regard : direction haute
- Pivoter de 90° sur la droite : direction droite
- Pivoter de 90° sur la gauche : direction gauche
- Faire demi-tour : direction basse

Si vous voulez rentrer dans une pièce, mettez-vous en face de la porte et prenez la direction en avant (direction haute).

Dans une chambre :

Vous vous déplacez principalement avec les touches droite ou gauche ↑ et ★ au clavier. Les directions haute ou basse (↑ et = au clavier) sont à utiliser uniquement quand il y a une porte en face de vous ou derrière vous, et que vous souhaitez changer de pièce ou de couloir.



RENCONTRE AVEC LES TERRORISTES

Quand vous rencontrez un ou plusieurs terroristes, vous pouvez leur tirer dessus, en appuyant sur la barre d'espace ou bouton feu. A ce moment, en utilisant les touches GAUCHE/DROITE, vous déplacez votre fusil pour le pointer sur le ou les terroristes. Souvenez-vous que vous devez toujours appuyer sur la barre d'espace ou le bouton feu. Il y a également un réglage du tir en hauteur avec les commandes HAUT-BAS. Comme pour le pilotage d'un avion, la commande HAUT descend le point d'impact du tir et la commande BAS, remonte ce point d'impact.

Pour se déplacer à nouveau, relâchez la barre d'espace et utilisez alors les commandes de déplacements traditionnels.

RENCONTRE AVEC LES OTAGES

Une fois que vous avez éliminé tous les terroristes d'un étage, vous pouvez sauver alors des otages. Dirigez-vous vers les pièces où ils sont retenus prisonniers et placez-vous en face de l'un d'entre eux. Une fois ceci réalisé, il vous suivra pas à pas (un seul otage à la fois peut vous suivre). Vous devez l'emmener dans la pièce du 3ème étage qui n'a pas de fenêtre et qui est en haut, à droite de la mini-carte. Cette pièce est plus sûre que les autres et si vous réussissez à emmener tous les otages dans celle-ci, la partie se termine.

Cependant, en fonction des missions, des terroristes peuvent venir dans cette pièce et récupérer des otages. Vous devez alors les protéger et neutraliser ces terroristes.

COMMENT GUIDER UN OTAGE

Quand vous avez libéré un otage et que vous voulez l'emmener jusqu'à la pièce du troisième étage, si vous vous êtes placé en face de lui, il vous suivra automatiquement derrière vous. Emmenez-le dans cette pièce et il n'en bougera plus (sauf si les terroristes reviennent le rechercher). Une fois ceci réalisé, vous pouvez reprendre avec le même homme l'exploration des étages.

RENCONTRES ENTRE OTAGES, TERRORISTES ET GIGN

Si pendant que vous explorez des pièces ou des couloirs, vous rencontrez un terroriste avec un otage derrière lui, vous devez neutraliser le terroriste sans toucher l'otage. Si vous commettez une erreur, la mission ne sera pas à 100% accomplie. Aucune erreur ou bavure n'est permise. Faites attention, certains terroristes ouvriront le feu en se protégeant derrière les otages. A vous de voir quelle est la meilleure tactique.

Rappelez-vous également de progresser sans bruit (évitez les coups de feu inutiles) et de ne pas vous faire repérer par les patrouilles des terroristes. Toute erreur pourrait être fatale pour la vie des otages.

N'OUBLIEZ JAMAIS QU'A TOUT MOMENT VOUS POUVEZ FAIRE APPEL A D'AUTRES MEMBRES DE VOTRE EQUIPE EN APPUYANT SUR LES TOUCHES APPROPRIÉES.

REJOIGNEZ TOUS LES AMATEURS DE JEU EN TAPANT 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINITEL!

FIN DU JEU

Le jeu se finit quand :

Succès total : Si vous avez regroupé tous les otages dans la pièce sans fenêtre du troisième étage ou si vous avez neutralisé tous les terroristes présents dans l'Ambassade.

Echec : Tous les membres de votre équipe ont été neutralisés par les terroristes ou tous les otages sont morts.

Si votre situation se trouve entre les deux mentionnées (que vous ayez perdu une partie de votre équipe ou que vous n'ayez pas libéré tous les otages), des commentaires et des chiffres apparaîtront à la fin du jeu.

Si vous désirez rejouer, appuyez sur FIRE ou la barre d'espace, un mini-menu s'affichera. Suivez les instructions en fonction de votre choix. Si vous voulez rejouer la seconde partie, appuyez sur 2. Si vous voulez commencer une autre partie et revenir au menu de départ, appuyez sur 1.

MODE PAUSE

Lorsque vous êtes sur le plan général de l'Ambassade, vous êtes automatiquement en mode pause. Le temps est gelé ainsi que toutes les actions des terroristes et des otages. Dès que vous n'êtes plus dans ce mode, le temps et les intervenants sont à nouveau gérés.

CREDITS

PROGRAMMATION DE LA VERSION C64 : Philippe CAMPION, Harold OVSEC

IDEE ORIGINALE : Philippe AGRIPNIDIS

SCENARIO: Philippe AGRIPNIDIS, Pascal BUREL, Daniel CHARPY, Eric MOTTET, Josiane GIRARD, Tuan DO CAO

PROGRAMMATION ORIGINELLE : Daniel CHARPY, Pascal BUREL.

PRINCIPAUX GRAPHIQUES : Didier CHANFRAY,

MUSIQUE : Charles CALLET

TRADUCTION : Steve TREVALLION

Avec nos remerciements à la GENDARMERIE NATIONALE, au GIGN et au Commandant Marc WATTIN-AUGOUARD

GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX EN TAPANT 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINITEL!

STARTEN DES SPIELES

Vergewissern Sie sich, daß alle Geräte vorschriftsmäßig angeschlossen sind.

Schalten Sie Computer und Monitor ein. Auf C128 tippen Sie GO64 und drücken auf RETURN.

- **Diskettenversion:** Legen Sie die Spieldiskette ein. Tippen Sie LOAD"★",8,1. Drücken Sie auf RETURN.

- **Kassettenversion:** Legen Sie die Spielkassette ein. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP und danach die PLAY-Taste am Programmrecorder. Denken Sie daran, die Nummern auf dem Zähler zu notieren, um später den ersten und den zweiten Teil leichter wiederzufinden.

BEGINN DES SPIELES

Vor Ihren Augen wickelt sich eine Geiselnahme ab: Terroristen stürzen aus ihren Wagen und stürmen die Botschaft. Im Handumdrehen haben sie das Gebäude unter Kontrolle vom ersten bis zum dritten Stock. Die Anzahl der Geiseln hängt vom Szenario und vom Schwierigkeitsgrad ab, den Sie eingangs für Ihre Mission gewählt haben werden.

VORSPANN: Um den Vorspann zu überspringen, drücken Sie die Leertaste oder den Feuerknopf.

WAHL DER MISSION

Nach der Geiselnahme wird Ihnen eine Auswahl vorgeschlagen, um den Schwierigkeitsgrad der Operation festzulegen. Dies beeinflusst die Dauer des Ultimatums, die Anzahl und die Aggressivität der Terroristen sowie deren Reaktionsvermögen. Im ersten Menü können Sie zwischen folgenden Graden wählen:

- **LIEUTENANT:** "Schwache" Aggressivität der Terroristen und niedrige Anzahl. Dies erlaubt, sich für einen schwierigeren Ernstfall einzuüben.

- **CAPTAIN:** Die Anzahl der Terroristen nimmt zu, und ihr Handlungs- und Reaktionsvermögen verbessert sich.

- **COMMANDER:** In diesem Modus haben Sie es mit einem Maximum an Terroristen und Geiseln zu tun. Der Spieler darf sich keinen Fehler erlauben und muß ständig die Koordination seiner Mannschaft im Auge behalten. Die Annäherung und Erkundung des Gebäudes müssen reibungslos ablaufen.

Im zweiten Menü:

- **TRAINING** (keine Geiseln)
- **TARGET**
- **ULTIMATUM**
- **RESCUE**
- **JUPITER**

Der Name, den Sie wählen, soll in Inversvideo aufleuchten, was mit Hilfe der Tasten ↑ und = oder des Joysticks bewerkstelligt werden kann; danach drücken Sie den Feuerknopf oder die Leertaste. Je schwieriger die Mission ist, desto weniger Zeit haben Sie, um jene zu erfüllen.

Nach Beendigung Ihrer Mission wird das Titelblatt einer Zeitung Ihre Leistung kommentieren und Ihre Erfolgsquote veröffentlichen, die Ihre Mission kurz zusammenfaßt.

1. TEIL

AUFSTELLEN DER SCHARFSCHÜTZEN

Es stehen Ihnen 3 Scharfschützen zur Verfügung, um die 3 Seiten des Gebäudes zu überwachen. Diese werden sich während der Nacht unter den bestmöglichen Bedingungen auf ihre Posten begeben. Der Spieler steuert jeweils einen der 3 Schützen. Um in diesen Teil einzusteigen, drücken Sie auf die Leertaste oder den Feuerknopf.

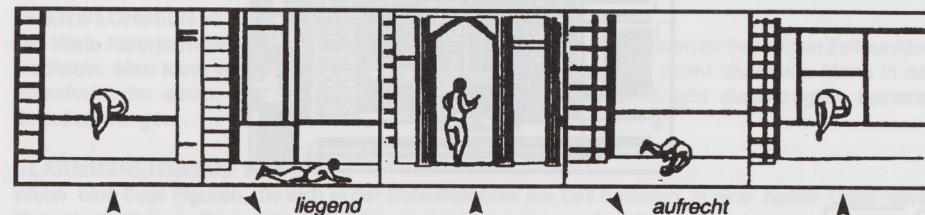
Der Name und die Nummer des Polizisten, den Sie aufstellen, erscheinen auf dem Bildschirm. Die Schützen DELTA, ECHO und MIKE werden respektive mit den Tasten 1, 2 und 3 ausgewählt. Wenn ein Schütze in Deckung gegangen ist (Mauer, Haustor,...), kann der Spieler auf einen anderen Schützen überwechseln. (Taste 1, 2 oder 3 drücken).

Die Kreuze auf dem Plan symbolisieren die Stellen, an denen der Spieler seine Männer postieren muß, um die 3 Seiten der Botschaft zu überwachen. Will man die derzeitige Position eines bestimmten Schützen erfahren, drückt man die ihm zugeordnete Taste 1, 2 oder 3, worauf ein blinkendes Quadrat auf der Karte erscheint, um seine Stellung anzuzeigen.

STEUERUNG DER FORTBEWEGUNG

Der Spieler muß vermeiden, daß sein Mann von den Scheinwerfern der Terroristen beleuchtet wird, denn daraufhin würden die Terroristen das Feuer eröffnen und den Mann der Spezialeinheit beseitigen. Um den Scheinwerfern auszuweichen und die durch die Kreuze zugewiesenen Stellen zu erreichen, stehen dem Spieler mehrere Bewegungsmöglichkeiten zur Verfügung:

Tastatur	Joystick	
↑	RECHTS	nach rechts gehen
★	LINKS	nach links gehen
=	HINUNTER	sich hinlegen
£	HINAUF	sich verstecken
= + ↑	HINUNTER + RECHTS	Rolle nach rechts
= + ★	HINUNTER + LINKS	Rolle nach links
= + ↑	HINUNTER + RECHTS	nach rechts robben
= + ★	HINUNTER + LINKS	nach links robben
Leertaste + ↑	Feuer + rechts	nach rechts laufen
Leertaste + ★	Feuer + links	nach links laufen



In diesem Modus 1, 2, 3, DELTA, ECHO oder MIKE anwählen.

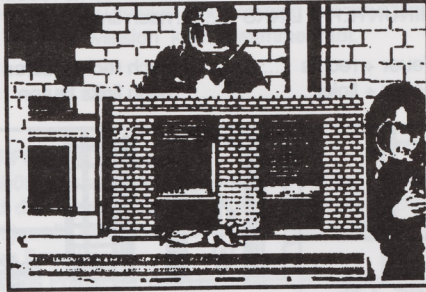
SPEZIELLE HINWEISE

- Wenn Sie während Ihrer Fortbewegung auf £ drücken oder den Joystick nach vorn neigen, geht der Mann in Deckung und zwar ins nächste Versteck in Fortbewegungsrichtung, um sich vor den Kugeln der Terroristen zu schützen.
- Wenn Sie längere Zeit keinen Steuerungsbefehl eingeben (Taste drücken, Joystick bewegen) und die Figur sich nicht in Deckung befindet, begibt sich diese von selber in das nächste Versteck.
- Damit die Figur von Geh- in Laufschrift übergeht, behalten Sie die Gehrichtung bei und drücken kurz auf den Feuerknopf (Leertaste). Wenn die Figur läuft, kann sie Rollen machen. Sobald keine Richtung mehr angegeben wird, bleibt die Figur stehen.

ENDE DER SEQUENZ

Wenn alle überlebenden Figuren auf ihre Kreuze postiert worden sind, erscheint eine Mitteilung am Bildschirm. (Wenn alle Figuren ausgeschaltet wurden, fängt man von vorn an)

- Durch einen Druck auf RETURN gehen Sie zum zweiten Teil über.
- Der Feuerknopf (die Leertaste) versetzt Sie an den Beginn des Spiels zurück.
- Wenn Sie eine Richtungstaste drücken oder den Joystick bewegen, wird dieser Teil fortgesetzt, und Sie kontrollieren Ihre Leute wieder.

**2. TEIL****AUFSTELLEN AUF DEM DACH**

Wenn Sie in diesen Teil einsteigen, erscheint zunächst der Plan der Gesamtsituation. Die Männer auf dem Dach der Botschaft werden durch Kreuze dargestellt, ebenso wie die Schützen in den Nachbarhäusern. Ihre Codenamen werden durch 4, 5 und 6 angezeigt.

Karte: einen Polizisten anwählen

Es genügt, auf die dem Codenamen entsprechende Nummerntaste zu drücken (will man beispielsweise die Nummer 4 steuern, drückt man auf 4).

Wenn Sie den Joystick nach oben oder unten neigen bzw. die Tasten ↑ oder ↓ drücken, so können Sie die Liste der Codenamen unten rechts im Bildschirm sehen und treffen dann Ihre Wahl (Feuerknopf, Leertaste).

Karte: einen Polizisten bewegen

Wenn man eine Figur angewählt hat, muß man mit Hilfe der Tasten ★ und ↑ oder des Joysticks (links/rechts) das betreffende Kreuz auf dem Dach der Botschaft versetzen, damit der Mann in Stellung zum Abseilen geht, um in die Botschaft einzudringen. Wenn er seine Stellung bezogen hat und Sie zur Abseilphase übergehen möchten, drücken Sie auf ←. (Lesen Sie dazu den Absatz über das ABSEILEN).

Action

Wenn Sie die Steuerung über die eigentliche Figur übernommen haben, sei es im Innern der Botschaft oder während des Abseilens an der Hauswand, befinden Sie sich im sogenannten Actionmodus.

Wichtig: In diesem Modus ist es nicht unbedingt notwendig, die Karte an den Bildschirm zu bringen, um von einer Figur zur anderen überzuwechseln, was durch einfachen Druck auf die gewünschte Nummerntaste geschieht. Dieses Überwechseln wird durch einen Videoeffekt begleitet.

ÜBERWECHSELN VOM ACTIONMODUS ZUR KARTE

Die Karte kann jederzeit durch ← aufgerufen werden. Man kann die Figuren zu beliebigen Zeitpunkten wechseln. Man kann von einem Scharfschützen an der Ostfassade direkt zu einem Mann in der Botschaft oder einem am Seil an der Hausmauer übergehen. Es gibt diesbezüglich keinerlei Einschränkungen.

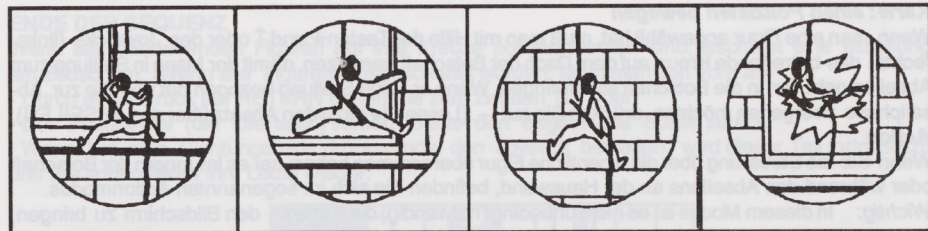
ALARMBEREITSCHAFT

Wenn eine Ihrer Figuren, die sich in der Botschaft oder am Seil befinden, in eine heikle Lage gerät (Anwesenheit eines Terroristen im selben oder im angrenzenden Raum) beginnt sein Codename auf der Schalttafel zu blinken. Dies bedeutet Alarmbereitschaft. Der Spieler muß schleunigst handeln und die Kontrolle über den gefährdeten Mann übernehmen (seine Nummerntaste drücken). Wenn Sie zu lange abwarten, könnte es sein, daß die Terroristen Ihren Mann überwältigen.

ABSEILEN

Wenn einer Ihrer Männer am Dachrand steht, können Sie ihm befehlen, sich an der Fassade abzuseilen und in die Botschaft einzudringen. Um die Kontrolle über ihn zu übernehmen, drücken Sie seine Nummerntaste, und Sie gehen in die Abstiegsphase über.

Abstoßen = Leertaste: Um Schwung mit den Beinen zu holen, drücken Sie die Leertaste oder den Feuerknopf des Joysticks und halten sie/ihn nieder, um soviel Kraft zum Abstoßen zu sammeln, wie Sie für nötig befinden. Dann lassen Sie los und gehen sofort zum nächsten Punkt über.



Leertaste

Ergebnis

Seil freigeben = rechts: Damit Sie absteigen können, muß Ihr Körper am Seil heruntergleiten. Dazu müssen Ihre Hände das Seil locker lassen; das geschieht, wenn Sie den Joystick nach rechts neigen oder die Taste ↑ drücken.

Das Heruntergleiten geht je nach Abstoßkraft mehr oder weniger schwungvoll vor sich. Warten Sie nicht zu lange, um in die Phase 3 überzugehen. Sonst wird der Kletterspezialist - ist er auch noch so gut durchtrainiert - auf Grund erhöhter Geschwindigkeit abstürzen.

Stoppen = links: Wenn Sie mit den Beinen ein Fenster zerschmettern wollen, um in die Botschaft einzudringen, oder ganz einfach an der Fassade anhalten wollen, neigen Sie den Joystick nach links oder drücken die Taste ★, was bewirkt, daß Ihre Hand das Seil blockiert, und der Gleitvorgang unterbrochen wird.

Aufsteigen = hinauf: Drücken Sie die Taste £, oder neigen Sie den Joystick nach vorn, wenn Sie die Hauswand wieder hochklettern möchten, weil Sie nicht in die Botschaft eindringen konnten oder weil gewisse Fenster von den Terroristen zu gut bewacht werden. Sie können auf das Dach zurückkehren und so die Karte wieder aufrufen, um eine geeignetere Stelle zum Abseilen zu wählen.

DURCH DAS FENSTER SPRINGEN

Um in die Botschaft einzudringen, gibt es nur eine Möglichkeit: ein Kletterspezialist muß durch ein Fenster hineinspringen. Diese Spezialisten müssen also ihren Abstieg vor einem Fenster beenden, nachdem Sie genug Schwung geholt haben, um es zu zerschmettern. Dies erfordert präzises Timing und Geschicklichkeit. Danach kann man beginnen, die Etagen zu erkunden.

Es kann gefährlich sein, durch ein Fenster zu springen, hinter dem ein oder mehrere Terroristen stehen.

WICHTIG

Sie können jederzeit Figuren tauschen. So etwa können Sie in diesem Teil auf die Beobachter und Schützen übergreifen, die in den umliegenden Gebäuden postiert sind. Sie müssen nur die entsprechende Nummerntaste drücken.

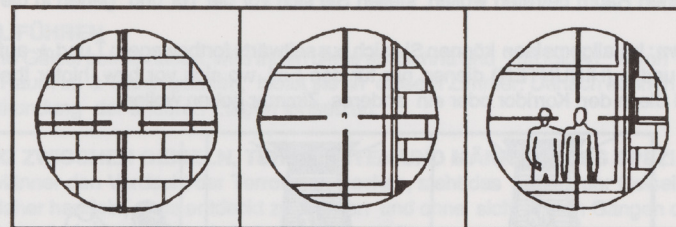
AUFGABE DES SCHARFSCHÜTZEN

Wenn Sie auf eine entsprechende Nummerntaste drücken, übernehmen Sie die Rolle eines postierten Scharfschützen, der die Botschaft im Auge behält.

DIE ANSICHT: Sie sehen Ihren Scharfschützen schußbereit in Stellung und das, was er durch das Visier erblickt, mit dem er die Botschaft absuchen kann. Verwenden Sie dazu den Joystick oder die Tasten ★ (links), ↑ (rechts), £ (hinauf), = (hinunter).

Wenn ein Fenster durch das Visier zu sehen ist, erscheint ein weißer Punkt im Fadenkreuz. Dies bedeutet, daß Sie schußbereit sind. Hinter dem Fenster können Sie manchmal Schatten und Umrisse erkennen, wobei es sich dabei aber ebensogut um Terroristen wie um Geiseln handeln kann.

Wenn Sie sich entschließen einzugreifen, drücken Sie auf die Leertaste oder den Feuerknopf. Ihr Gewehr wird automatisch nachgeladen.



Mauer

Schußbereit

Wer ist eine Geisel?

Wenn Sie eine andere Fassade überwachen wollen, müssen Sie auf einen anderen Schützen überwechseln und die entsprechende Nummerntaste drücken. Sie können gleichfalls auf die Männer auf dem Dach oder in der Botschaft übergreifen.

Seien Sie vorsichtig, Sie dürfen weder Kollegen noch Geiseln treffen!

ERKUNDUNG DER RÄUME

Miniplan

Wenn Sie sich dazu entscheiden, einen in der Botschaft befindlichen Mann zu verkörpern, gehen Sie in die Erkundungsphase über. Zwecks Ortsveränderung müssen Sie sich anhand des kleinen Plans links im Bildschirm orientieren. Der Plan umreißt die Räume und Gänge der Etage, in der Sie sich jeweils aufhalten.

Ihre Position wird durch einen kleinen, hellblauen Pfeil angezeigt, der gleichzeitig auch Ihre Blickrichtung angibt. Ihre Kollegen werden durch hellblaue Punkte, die Terroristen durch schwarze und die Geiseln durch weiße Punkte dargestellt.

Fortbewegung

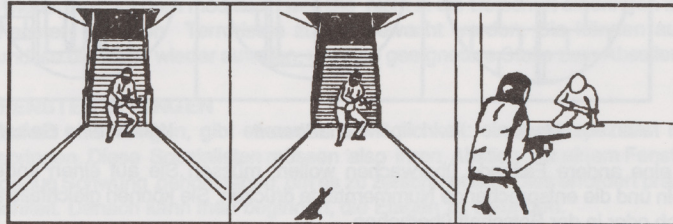
Verwenden Sie die Tasten oder den Joystick.

Im Gang:

In die Blickrichtung gehen	hinauf	£
Vierteldrehung nach rechts	nach rechts	↑
Vierteldrehung nach links	nach links	★
Kehrtmachen	hinunter	=

Wenn Sie einen Raum betreten wollen, stellen Sie sich vor die Tür und gehen in die Blickrichtung (HINAUF).

In einem Raum: Im allgemeinen können Sie sich nur seitwärts fortbewegen: ↑ und ★ auf der Tastatur. £ (HINAUF) und = (HINUNTER) dienen nur für den Fall, wo sich vor bzw. hinter Ihnen eine Tür befindet, und Sie in den Korridor oder ein anderes Zimmer gehen wollen.



Leertaste

oder

BEGEGNUNG MIT DEN TERRORISTEN

Wenn Ihnen ein oder mehrere Terroristen gegenüberstehen, können Sie schießen, wenn Sie die Leertaste oder den Feuerknopf drücken. Dabei können Sie Ihre MP auf den Terroristen richten, indem Sie gleichzeitig die Richtung LINKS oder RECHTS angeben und die Leertaste oder den Feuerknopf drücken. Man kann auch die Schußhöhe einstellen, wobei man den Joystick so ähnlich handhabt wie den Steuerknüppel eines Flugzeugs: zu sich ziehen (Taste =): höher zielen; nach vorn (Taste £): tiefer zielen. Der Schnellere und Genauere wird den Kampf gewinnen.

Wenn Sie weitergehen wollen, lassen Sie die Leertaste (Feuerknopf) los und geben eine Richtung an. Sie können ebenfalls flüchten, wenn es die Situation erfordert.

BEGEGNUNG MIT DEN GEISELN

Sobald Sie alle Terroristen einer Etage außer Gefecht gesetzt haben, können Sie die Geisel(n) befreien. Sie finden sie in den Zimmern, in denen sie gefangen gehalten werden und können sie in den dritten Stock, in den fensterlosen Raum (oben rechts auf dem Plan) führen. Wenn sie sich in diesem Raum befinden, sind die Geiseln in größtmöglicher Sicherheit. Es kann jedoch vorkommen, daß Terroristen sich zu diesem Raum begeben wollen; in diesem Falle müssen Sie die nötigen Verteidigungsmaßnahmen treffen.

EINE GEISEL FÜHREN

Wenn Sie eine Geisel befreit haben, wird Ihnen diese auf Schritt und Tritt folgen. Wenn Sie sie in den betreffenden Raum im 3. Stock geleiten, bleibt sie in diesem Zimmer. Danach können Sie ohne die Geisel die Erkundung der anderen Etagen fortsetzen.

BEGEGNUNG ZWISCHEN GEISELN, TERRORISTEN UND MÄNNERN DES SPEZIALTRUPPS

Wenn Ihre Männer den Verdacht der Terroristen wecken, steht das Leben der Geiseln in Gefahr. Sie müssen daher handeln, ohne entdeckt zu werden und ohne sich in den Gängen oder Räumen länger als notwendig aufzuhalten, da jede Sekunde zählt.

Wenn Sie Geiseln begegnen, die von Terroristen bedroht werden, müssen Sie auf die Terroristen schießen, ohne die Geiseln zu verletzen, sonst ist die Mission gescheitert. Überdies eröffnen die Terroristen das Feuer auf Sie, indem Sie die Geisel als Deckung benutzen. An Ihnen liegt es, die geeignete Taktik zu erarbeiten.

VERGESSEN SIE NICHT, DASS SIE JEDERZEIT MIT HILFE DER NUMMERNTASTEN DEN BEISTAND IHRER KOLLEGEN VERLANGEN KÖNNEN.

SPIELENDEN

SIEG ÜBER DIE GANZE LINIE: Wenn es Ihnen gelungen ist, alle Geiseln im fensterlosen Raum zu versammeln, oder Sie alle in der Botschaft anwesenden Terroristen neutralisiert haben.

NIEDERLAGE: Sie haben alle Männer verloren oder keine Geisel lebend befreit.

Wenn Ihre Situation zwischen den beiden Möglichkeiten liegt (Sie haben einige Männer verloren oder nicht alle Geiseln lebend befreit), stehen am Ende des Spieles die entsprechenden Kommentare und Statistiken in der Zeitung.

Wenn Sie nochmals spielen möchten, drücken Sie den Feuerknopf oder die Leertaste; ein kleines Menü erscheint. Folgen Sie den Anweisungen je nach Wahl: Wenn Sie den 2. Teil wiederaufnehmen wollen, drücken Sie auf 2. Wenn Sie das ganze Spiel wieder von vorne beginnen möchten, kehren Sie durch Druck auf 1 zum Anfangsmenü zurück.

ZUSÄTZLICHE HINWEISE

Pause: Wenn Sie sich auf der Karte mit der Botschaft befinden, pausiert das Spiel automatisch. Die Zeit und alle Handlungen bleiben eingefroren, bis Sie aus dem Modus aussteigen.

MITWIRKENDE

C64 VERSION: Philippe CAMPION, Harold OVSEC

ORIGINALIDEE: Philippe Agripnidis

SZENARIO: Philippe Agripnidis, Pascal Burel, Daniel Charpy, Eric Mottet, Josiane Girard, Tuan Do Cao

GRAPHIK: Josiane Girard - ASSISTIERENDE GRAPHIKER: Didier Chanfray, Dominique Girou

MUSIK: Charles Callet

ÜBERSETZUNG: Beate Vialle

Wir danken für die Mitwirkung der französischen Gendarmeriespezialeinheit des GIGN, insbesondere dem Kommandanten Marc WATTIN-AUGOUARD.